

## **Descriptif structurel et fonctionnel :**

### **Université :**

Cette entité sert à stocker toutes les universités de tous les participants inscrits dans ma base.

La clé primaire est un numéro unique.

Tout le reste des attributs sert à décrire chaque université.

### **ParticipantAsso :**

Cette entité sert à stocker tous les étudiants inscrits dans l'association et qui veulent participer à des événements.

La clé primaire est un numéro unique de participation qui sert aussi d'identifiant.

La clé étrangère NoUniversité permet d'avoir les renseignements de l'université de l'étudiant.

La clé étrangère NoEtudiant permet d'avoir les renseignements sur l'étudiant (lié à la table de Xavier)

### **ParticipantAutre :**

Cette entité sert à stocker tous les étudiants qui ne font pas partie de l'association et qui participent à des événements.

La clé primaire est un numéro unique de participation qui sert aussi d'identifiant.

La clé étrangère NoUniversité permet d'avoir les renseignements de l'université de l'étudiant.

Le reste des attributs permet d'avoir les renseignements de l'étudiant.

### **Équipe :**

Cette entité sert à stocker toutes les équipes qui participent à des événements.

La clé primaire est un numéro d'équipe qui sert aussi d'identifiant.

L'attribut NomEquipe stocke le nom de chaque équipe.

### **Événement :**

Cette entité sert à stocker tous les événements proposés par l'association.

La clé primaire est un numéro unique.

La clé étrangère NoPersonnel permet d'avoir les renseignements sur la personne qui encadre l'événement.

La clé étrangère NoTypeEvenement permet de savoir le type de l'événement .

La clé étrangère NoPresse permet de savoir si l'événement a été médiatisé et si oui par qui.

La clé étrangère NoEvtSport permet de savoir si l'événement est sportif ou non et si oui elle décrit la partie sport.

L'attribut Date donne la date de l'événement.

L'attribut VilleEvenement donne la ville de l'événement.

L'attribut Prix donne le coût de l'événement.

L'attribut PrixPlace donne le prix de la participation à l'événement.

L'attribut Notation donne la note moyenne obtenu par l'événement.

### **Presse :**

Cette entité sert à stocker tous les organismes de presse qui ont couvert un événement.

La clé primaire est un numéro unique.

L'attribut Organisme donne le nom du média.

### **Personnel :**

Cette entité sert à stocker toutes les personnes qui ont supervisées un événement.

La clé primaire est un numéro unique.

Les attributs permettent d'avoir les renseignements sur la personne.

### Type :

Cette entité sert à stocker les types d'événements.

La clé primaire est un numéro unique.

L'attribut TypeEvenement permet de savoir le type de l'événement.

### EvenementSport :

Cette entité sert à stocker les renseignements sur un événement de type sport (match).

La clé primaire est un numéro unique.

La clé étrangère NoSport permet de renseigner sur le sport concerné.

L'attribut NoVainqueur permet de renseigner le vainqueur du match (numéro d'équipe ou numéro de participant).

L'attribut Score donne le score final du match.

L'attribut RecompenseVainqueur donne la récompense en argent du vainqueur.

L'attribut NbreSpectateur donne le nombre de spectateur présent au match.

### Sport :

Cette entité sert à stocker tous les sports proposés par l'association.

La clé primaire est un numéro unique.

L'attribut NomSport donne le nom du sport.

L'attribut TypeSport donne le type du sport (collectif ou individuel).

L'attribut NbJoueursEquipe donne le nombre de joueurs par équipe de ce sport (1 si individuel).

## Évolutions :

### Faites :

Ajout d'une entité Équipe car cet aspect n'était pas géré.

Séparation des événements sportifs et des événements culturels (et autres) car la manière de les définir est différente (différents attributs).

+ Voir MEA actuel et l'ancien.

### Futur (pas faites par manque de temps):

Faire la partie édition d'événement avec accès limité aux comptes admins (ceux de l'association).

Ajouter attribut Notation dans les inscrits et avec un trigger faire la moyenne et l'inscrire dans l'attribut Notation de événement.

Faire trigger avec la Partie de Xavier pour les entrées/sorties d'argents.